

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Metode bermain peran melalui boneka jari

a. Metode pembelajaran Anak Usia Dini (AUD)

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual. Dalam Undang – undang nomor 20 Sisdiknas 2003 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Perkembangan anak dapat berkembang melalui pendidikan anak usia dini dalam pendidikan formal berbentuk Taman Kanak –kanak /Raudatul Athfal (TK/RA) yaitu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan

¹Novan Ardy Wijayani, *Format PAUD konsep.....*, hal.16

lebih lanjut.² Tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap ,pengetahuan, ketrampilan,dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Substansi program kegiatan di Taman Kanak-kanak meliputi bidang pengembangan kebiasaan yaitu perkembangan moral dan nilai – nilai agama,perkembangan sosial,emosional dan kemandirian, serta bidang pengembangan kemampuan dasar terdiri dari bidang pengembangan bahasa, kognitif (daya berfikir), kemampuan fisik motorik, dan kemampuan seni.³ Dengan adanya pendidikan proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh kematangan. Guru harus memahami bagaimana kematangan peserta didik dapat dicapai dan apa yang perlu dilakukan untuk memfasilitasi kematangan tersebut.

Proses belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan. Tidak hanya lingkungan fisik, tetapi juga lingkungan belajar. Peserta didik belajar melalui kombinasi lingkungan fisik, sosial, refleksi. Dengan pengalaman tersebut, peserta didik akan memperoleh pengetahuannya. Peserta didik belajar dengan gaya yang berbeda. Anak belajar melalui bermain. Melalui bermain peserta didik dapat memahami, menciptakan, meniru dan mentransformasi objek- objek tersebut.

² *Ibid.*, hal. 14-17

³ *Ibid.*, hal. 13-89

b. Pengertian Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, metode pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas peserta didik belajar.

Terdapat beberapa kriteria yang harus menjadi pertimbangan guru dalam memilih metode pembelajaran, yaitu karakteristik tujuan pembelajaran apakah untuk pengembangan aspek kognitif, aspek afektif, atau psikomotor pembelajaran itu bertujuan untuk mengembangkan domain fisik-motorik, kognitif, sosial emosi, bahasa dan estetika; Karakteristik anak sebagai peserta didik, baik usianya maupun kemampuannya; Karakteristik tempat yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran apakah di luar atau di dalam ruangan; Karakteristik tema atau bahan ajar yang akan disajikan kepada anak; Karakteristik pola kegiatan yang akan digunakan apakah melalui pengarahannya langsung, kreatif.

c. Jenis-jenis Metode pembelajaran PAUD

1) Metode Pembelajaran Bermain

Kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran. Kegiatan bermain adalah hal yang paling disukai oleh anak-anak. Ketika bermain anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apa pun dalam pikiran. Suasana hati senantiasa ceria. Dalam keceriaan inilah, guru bisa

dengan mudah menyelipkan ajaran –ajarannya. Menurut Harlock, arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Sementara Dworetzky mengatakan “Bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu motivasi instrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak bukan adanya tuntutan atau paksaan, pengaruh positif, artinya kegiatan bermain peran merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan, bukan dikerjakan sambil lalu, artinya bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura –pura, cara/tujuan, artinya cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya, kelenturan, artinya kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi”⁴.

Menurut Harlock, melalui bermain inilah ,seluruh potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan ,kegiatan bermain bagi anak sangat mempengaruhi perkembangannya, setidaknya ada sebelas pengaruh bermain bagi perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan , sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri

⁴*Ibid.*, hal. 121-123

belajar bermasyarakat ,standar moral, belajar bermain sesuai jenis kelamin , perkembangan cirri kepribadian yang diinginkan.

Jadi disimpulkan dalam pendidikan anak usia dini , metode bermain akan diberikan kepada anak ,hendaknya dikemas dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan mengasyikan.

2) Metode Pembelajaran Melalui Bercerita

Metode bercerita sama dengan berceramah. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang banyak dipergunakan di PAUD. Metode bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak PAUD dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak PAUD. Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada peserta didik di Taman kanak-kanak.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan,memberikan keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak.⁵ Penggunaan metode bercerita sebagai salah satu metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak haruslah memperhatikan , Isi cerita terkait dengan dunia

⁵Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hal. 66

kehidupan anak , Kegiatan bercerita diusahakan dapat memberikan perasaan gembira ,lucu, dan mengasyikan sesuai dengan dunia kehidupan anak, Kegiatan bercerita harus diusahakan menjadi pengalaman bagi peserta didik yang bersifat unik dan menarik.

Beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan, antara lain guru dapat membaca langsung dari buku, menggunakan ilustrasi dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita atau bercerita dengan menggunakan jari-jari tangan.

Pencapaian tujuan pendidikan anak usia dini dapat ditempuh dengan metode pembelajaran melalui bercerita. Menurut Masitoh ,mengidentifikasi manfaat cerita bagi anak PAUD, yaitu : Bagi anak TK, mendengarkan cerita yang menarik dan dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasyikan; Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak; Kegiatan bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan ;Pembelajaran dengan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk mendengarkan; Dengan mendengarkan cerita anak ,dimungkinkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif ,afektif dan psikomotorik; Membantu anak untuk membangun bermacam-macam peran yang mungkin dipilih anak.

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bercerita atau mendongeng antara lain yaitu, Mengembangkan imajinasi anak,

Menambah pengalaman, Melatih daya konsentrasi, Menambah perbendaharaan kata, Menciptakan suasana akrab, Melatih daya tangkap, Mengembangkan perasaan sosial, Mengembangkan emosi anak, Berlatih mendengarkan, Mengenal nilai-nilai yang positif dan negative, Menambah pengetahuan.

3) Metode Pembelajaran Melalui Bernyanyi

Menurut Honig, menyatakan bahwa bernyanyi memiliki banyak manfaat untuk praktik pendidikan anak dan pengembangan pribadinya secara luas karena, Bernyanyi bersifat menyenangkan, Bernyanyi dapat dipakai untuk mengatasi kecemasan, Bernyanyi merupakan media untuk mengekspresikan perasaan, Bernyanyi dapat membantu rasa percaya diri anak, Bernyanyi dapat membantu daya ingat anak, Bernyanyi dapat mengembangkan rasa humor, Bernyanyi dapat membantu pengembangan ketrampilan berpikir dan motorik anak serta bernyanyi dapat meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok.

Kegiatan bernyanyi merupakan kegiatan yang di gemari oleh anak-anak. Hampir setiap anak sangat menikmati lagu-lagu atau nyanyian yang didengarkan. Lebih –lebih bila nyanyian tersebut dibawakan oleh anak-anak seusianya dan diikuti dengan gerakan-gerakan tubuh sederhana. Melalui nyanyian atau lagu, banyak hal yang kita pesankan kepada anak-anak terutama pesan – pesan moral dan nilai-nilai agama. Melalui kegiatan bernyanyi, suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan, menggairahkan, membuat anak bahagia, menghilangkan

rasa sedih , anak-anak merasa terhibur,dan lebih bersemangat sehingga pesan –pesan yang kita berikan akan lebih mudah dan lebih cepat diterima serta diserap anak.

4) Metode Pembelajaran Bercakap- cakap (berdialog)

Kegiatan bercakap –cakap atau berdialog dapat diartikan saling mengomunikasikan pikiran, perasaan dan kebutuhan secara verbal untuk mewujudkan bahasa reseptif yang meliputi kemampuan mendengarkan dan memahami pembicaraan orang lain dan bahasa ekspresif yang meliputi kemampuan menyatakan pendapat,gagasan,perasaan, dan kebutuhan kepada orang lain.

Melalui kegiatan bercakap-cakap (dialog), diharapkan dapat, meningkatkan keberanian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan berbahasa secara ekspresif,misalnya menyatakan pendapat, perasaan, keinginan, bertanya; meningkatkan keberanian anak untuk menyatakan secara lisan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain; meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan dengan orang lain,baik sesama teman atau pamong; memberi kesempatan untuk anak untuk mencari jati dirinya,melalui kesempatan untuk berdialog; memperluas pengetahuan; meningkatkan kemampuan reseptif anak ;seperti mendengarkan dan memahami pembicaraan orang lain.

Dalam pembelajaran untuk anak usia dini,sebaiknya komunikasi dua arah dalam bentuk bercakap-cakap atau dialog hendaknya selalu

dikedepankan ,sementara komunikasi yang searah sebaiknya diminimalisasi sehingga suasana pembelajaran akan tampak hidup,lebih menarik,dan melibatkan banyak anak.⁶ Berdasarkan jenis-jenis metode pembelajaran diatas, maka peneliti tertarik pada Salah satu metode pembelajaran anak usia dini salah satunya untuk menumbuhkan rasa sosial adalah dengan bercerita. Pemilihan metode bercerita ini dikembangkan dengan metode bermain peran karena peneliti menganggap metode bermain peran cocok untuk anak-anak usia taman kanak-kanak untuk meningkatkan rasa sosialnya. Supaya anak lebih berkesan dalam bermain peran maka anak diberikan media yaitu boneka jari sebagai media untuk menyampaikan peran yang dibawakan.

2. Metode Bermain Peran dengan Boneka Jari

a. Pengertian

Metode bermain peran ini sebagai metode mengajar yang berurusan kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati. Bermain peran dapat ditunjukkan untuk memecahkan masalah – masalah yang menyangkut hubungan antar manusia (*human relation problems*) terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Menurut DR. Soegeng Santoso M.Pd, metode bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Di lihat

⁶ Novan Ardy Wijayani,*Format PAUD Konsep*,.....,hal. 119-143

dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*). Dapat juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi. Dilihat dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi – situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka. Menurut Didaktik Metodik di TK Depdikbud :

Metode Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu manapun. Sebagai makhluk sosial, senantiasa membutuhkan dan berhadapan dengan orang lain, sehingga muncul rasa sayang, percaya, benci, dan lain-lain terhadap orang lain.⁷

Pembahasan mengenai metode bermain peran diatas telah dijelaskan bahwa metode bermain peran dan sosiodrama di Taman kanak – kanak adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Karena kegiatan bermain peran bagian dari sosiodrama dimana anak memerankan satu tokoh dalam situasi. Secara langsung dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah – masalah yang menyangkut hubungan antar manusia terutama yang berkaitan dengan anak didik.

Kegiatan bermain peran merupakan pembelajaran atau proses komunikasi Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada

⁷ Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa.....*, hal. 32

penerima pesan yaitu, peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik maka dalam proses komunikasi pembelajaran diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran. Agar peserta didik lebih aktif dan tertarik dengan metode bermain peran maka pembelajaran disertai dengan media supaya anak lebih tertarik dan paham dengan pembelajaran tersebut. Menurut Roestiyah N. K, mengatakan Bermain peran merupakan salah satu model/ metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendidik siswa. Bermain peran ini memiliki beberapa persamaan kata seperti *role playing* dan sosiodrama.

Bermain peran (*role playing*) ialah teknik belajar yang dapat dilakukan oleh siswa dengan memainkan peranan dalam dramatisasi mengenai masalah sosial atau psikologis. Supriyati menyatakan, “metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan”. Smilansky mengatakan bahwa, metode bermain peran (*role playing*) perlu diterapkan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu merangkai kalimat dan melakukan percakapan denganteman sebaya.⁸

Menurut Edwards menjelaskan bahawa, permainan drama atau sosiodrama yaitu permainan yang melibatkan bermain peran sosial

⁸Putu Rahayu Ujjanti dkk, *Pengaruh Metode Bermain Peran (role playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A*, Singaraja, (Volume 4 No 2 Tahun 2016)

dengan orang lain dan merajuk pada permainan pura –pura anak saat dua atau lebih anak mengemban peran berkaitan dan saling berinteraksi.⁹ Dari definisi para ahli tersebut dapat disimpulkan Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu metode pembelajaran dengan melakonkan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita.

Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian tentang, Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap rasa Tanggung jawab pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung. Dengan bermain peran mereka akan belajar memecahkan masalah dengan demokratis sehingga mereka dilatih menjunjung tinggi nilai – nilai demokrasi. Adapun konsep peran (*role*) sendiri berakar pada hakikat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Sebagai makhluk sosial ,senantiasa membutuhkan dan berhadapan dengan orang lain, sehingga muncul rasa sayang ,percaya, benci, dan lain-lain terhadap orang lain.

b. Tujuan Metode Bermain peran

Bermain peran dalam proses pembelajaran dikatakan sebagai usaha memecahkan masalah (diri,sosial) melalui serangkaian tindakan pemeranan. Ditinjau dari tujuan pendidikan ,maka diharapkan anak dapat :

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- 2) Memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap,nilai-nilai dan persepsinya.

⁹Janice J.Beaty,*Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta:Kencana,2013), hal. 421

- 3) Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

c. Jenis Kegiatan Bermain Peran

Jenis kegiatan bermain peran di Taman Kanak-kanak (TK) menurut Depdikbud adalah ,

Bermain peran sebagai seorang pemberi jasa , seperti dokter, tukang pos,tukang sayur, dan sebagainya. Dalam pelaksanaanya dapat menggunakan alat –alat atau sarana yang diperlukan antara lain: ruang tamu, ruang makan, tempat tidur boneka, ruang dapur beserta pelengkapny.

Kegiatan bermain peran di TK disamping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu,anak belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang di mainkan bersama.¹⁰

Menurut Madyawati , Metode bermain peran (*role playing*) dilihat dari jenisnya, dibedakan menjadi dua yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro, anak belajar berbagai macam keterampilan pra-akademis, seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain bekerjasama dengan teman lain. Bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun sebuah adegan. Saat anak bermain

¹⁰ Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hlm 7.33-7.34

peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.¹¹

Menurut Mutiah ,metode bermain peran dilihat dari jumlah pemerannya yaitu metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan metode bermain mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memilih, jenis metode bermain peran (*role playing*) yang digunakan ialah bermain peran mikro. Seperti halnya bermain peran mikro ini menggunakan alat peraga benda yang berukuran kecil yaitu memainkan wayang-wayangan dari kertas yang bergambar orang atau gambar sesuatu,memainkan boneka jari, memainkan alat peraga yang lainnya. Dan peneliti tertarik menggunakan bermain peran mikro dengan bantuan alat peraga boneka jari untuk memainkannya.

Menurut Risna, Boneka Jari adalah maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan dalam upaya memperkenalkan,memberikan keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak Taman Kanak-kanak. Boneka jari adalah mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi para guru di sekolah yang dari segi pembuatannya relative mudah dan bahan yang tentunya tidak sulit diperoleh. Boneka Jari merupakan salah satu media pembelajaran yang

¹¹Madyawati, Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group:2016), hal. 97

dapat digunakan dalam kegiatan mendongeng, berbicara atau melakukan percakapan dan sangat cocok dimainkan oleh guru dengan anak didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.¹²

Menurut Suharto dan Iryanto , boneka jari adalah boneka yang terbuat dari bahan fanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan misalnya bentuk gajah, dan lain sebagainya. Boneka tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimasukkan ke dalam jari-jari tangan manusia, sehingga dapat dimainkan oleh anak.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan rasa sosial pada peserta didik yaitu melalui bermain peran dengan menggunakan media boneka jari. Boneka jari dari pendapat diatas merupakan sebuah media ,maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan dalam upaya memperkenalkan,memberikan keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak Taman Kanak-kanak.

Untuk mewujudkan hal tersebut guru harus menguasai isi cerita dan teknik-teknik bercerita dengan menggunakan boneka jari. Sehingga anak tertarik untuk mendengarkan cerita yang didengarkan oleh guru dan anak bisa meragakan kembali seperti yang dicontohkan guru.

¹²Siti Maryam, *Peningkatan Moral Anak Usia Dini Melalui Boneka Jari di Taman Kanak-kanak*, Sijunjung:2012

¹³Luh Ayu Tirtayani, *Penerapan metode bercerita menggunakan perbantuan media Boneka jari untuk meningkatkan bahasa lisan Anak Usia Dini*, Singaraja, (Volume 2 No 1 Tahun 2014)

3. Langkah –langkah Metode Bermain Peran menggunakan Boneka jari

Untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya peserta didik harus memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Agar menumbuhkan rasa sosial antar teman. Menurut Nana Sudjana langkah-langkah penggunaan *role playing* (bermain peran) sebagai berikut: Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas, ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut, tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung, beri kesempatan pada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya, akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut, menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.¹⁴

Dengan demikian langkah –langkah pelaksanaan bermain peran melalui boneka jari yaitu sebagai berikut : Menyiapkan naskah,alat,media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran; Menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, memberikan contoh satu peran ; Memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya; Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan , sebaiknya guru sendirilah memilih

¹⁴Anis Denista Prahasti, *Efektivitas bermain peran (role playing) untuk mengurangi perilaku agresif non verbal anak tunarungu kelas TKLB di SLBN 2 Bantul*,Yogyakarta,2016

siswa kiranya dapat melaksanakan tugas itu ; Menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut); Menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan; Menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai; Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak; Sebagai hasil diskusi kadang –kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran Boneka jari

Menurut Suparman yang menyatakan, Kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran yaitu Bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendirisehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika; Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru aka menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Kekurangan dari metode bermain peran (*role playing*) yaitu kecenderungan tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak. Berdasarkan pendapat diatas kelebihan metode bermain peran, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, yang mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya kemampuan berbicara.

Menurut Miftahul Huda kekurangan bermain peran (*role playing*) antara lain yaitu Banyak waktu yang dibutuhkan, Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif, Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.¹⁵

Kekurangan bermain peran pada pendapat di atas yaitu pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan persiapan yang sangat matang sehingga dapat menguras tenaga dan waktu, sehingga sering tidak kondusif. Guru memberikan peran harus melatih siswa dengan baik agar pelaksanaannya dapat berhasil. Sebagian materi pelajaran tidak dapat diterapkan pada metode bermain peran.

5. Rasa Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Hurlock perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan sosial yang dimiliki anak, bukan semata-mata sebuah konsep teoritis yang hanya bisa disampaikan melalui sebuah pengajaran dan pengarahan, tetapi satu kemampuan praktis yang harus langsung dialami individu melalui interaksinya dengan individu lain.¹⁶ Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan orang-orang di sekitarnya. Perkembangan sosial adalah proses belajar menyesuaikan

¹⁵Suarn Ni Ketut., *Perkembangan 1 Modul Psikologi* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

¹⁶Widyawati Astuti, *Meningkatkan kemampuan sosial melalui metode proyek*

diri dengan norma-norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar bekerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang di sekitarnya.¹⁷

Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan sejumlah ketrampilan sosial sejak usia dini karena perkembangan ketrampilan sosial usia ini dapat menentukan keberhasilan individu dalam menjalin relasi sosial di kemudian hari.

b. Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak tumbuh dari hubungan mereka yang erat dengan orang tua atau pengasuh-pengasuh lain, termasuk anggota keluarga.

Orang tua yang paling efektif lebih sering memilih gaya *authoritative* (dapat dipercaya). Orang tua yang dapat dipercaya cenderung mempunyai anak yang mandiri, bersahabat, bekerja sama dengan orang tua, tegas, harga diri yang tinggi, dan berorientasi pada prestasi. Sebaliknya orang tua otoriter atau sangat permissive cenderung mempunyai anak yang kurang dalam sifat-sifat yang disebutkan sebelumnya. Hal ini menekankan pentingnya peranan orang tua dalam mengontrol dan memberikan pujian atas tingkah laku anak yang baik, memberikan rasa tanggung jawab yang diperlukan, dan mengharapkan anak-anak bertindak dengan cara-cara yang matang (Beumrind).¹⁸

Orang tua selalu mempunyai pengaruh yang paling kuat pada anak-anak. Berdasarkan dari masalah yang menunjukkan kemampuan sosial yaitu anak tidak bekerja sama saat diberi tugas kelompok karena anak terlihat sibuk sendiri, anak tidak memiliki sikap gigih dalam mengerjakan tugas, hal ini dilihat saat anak diberikan pertanyaan, anak cenderung diam dan tidak

¹⁷Rohyati, *Peningkatan Sikap Tanggung....*, hal. 34

¹⁸Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), hal. 77-79

bersemangat ,anak kurang tepat dalam mengekspresikan emosi sesuai suasana.

Sehingga kemampuan sosial dapat mempengaruhi sosial anak salah satunya yaitu rasa tanggung jawab pada anak dalam kegiatan belajar menjadi berpengaruh. Rasa tanggung jawab merupakan ketrampilan , yang memerlukan proses pembelajaran. Belajar yang paling baik adalah dari sejak kecil ,sebab itu kita harus melatih anak untuk memiliki rasa tanggung jawab dari sejak kecil.

c. Rasa Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini

1) Pengertian Rasa Tanggung Jawab Anak Usia Dini

Tanggung jawab menurut kamus bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatu. sehingga bertanggung jawab adalah kewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, atau memberikan jawaban dan menanggung akibatnya. Menurut Widagdo Tanggung jawab adalah kesadaran akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran dan kewajiban. Jenis tanggung jawab tersebut yakni ; Tanggung jawab terhadap diri sendiri , Tanggung jawab terhadap keluarga , Tanggung jawab terhadap keluarga , Tanggung jawab terhadap masyarakat , Tanggung jawab terhadap bangsa dan Negara ,Tanggung jawab terhadap Tuhan.

Tanggung jawab sangat erat kaitannya dengan kewajiban. Kewajiban adalah sesuatu yang dibebankan terhadap seseorang.

Kewajiban merupakan bandingan hak, dan dapat juga tidak mengacu hak. Maka tanggung jawab dalam hal ini adalah tanggung jawab terhadap kewajibannya.¹⁹ Menurut Jacob Azerrad, untuk meningkatkan tanggung jawab anak yaitu dengan cara memberikan tugas dan memberikan kepercayaan pada anak bahwa anak bisa melakukannya. Selain itu, anak dapat menghargai waktu. Anita Lie & Sarah Prasasti mengungkapkan bahwa sikap tanggung jawab anak dapat dimulai dari yang sederhana. Mulai dari menjaga barang miliknya sendiri, merapikan kamar tidur dan kemudian merapikan alat-alat permainan yang telah digunakan.

Menurut Bobby Depoter, Dalam buku” *On Becoming A Personal Excellent*” yang dikutip dari buku “*Quantum Teaching*” menyebutkan bahwa salah satu keberhasilan mendidik siswa adalah dengan cara memberinya tanggung jawab.²⁰ Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab anak yaitu: menghargai waktu, mengerjakan tugas yang telah diberikan, menjaga barang miliknya, dan meletakkan barang sesuai dengan tempatnya. Dengan adanya rasa tanggung jawab maka sejak dini anak dilatih untuk memiliki rasa tanggung jawab mulai dari hal yang sederhana agar berkembang rasa sosialnya.

2) Rasa Tanggung Jawab Anak Usia Dini

Rasa tanggung jawab terlihat pada perilaku anak yang menunjukkan bertanggung jawab atas perilikunya untuk kebaikan diri sendiri, kesediaan diri untuk menerima konsekuensi atau menanggung

¹⁹Iskandar, *Tanggung Jawab Kepada Diri Sendiri*. (Online), (<http://wartawarga.gunadarma.ac.ad>, diakses tanggal 5 Maret 2018)

²⁰Rohyati, *Peningkatan Sikap Tanggung* hal. 36

akibat atas tindakan yang diperbuat baik secara sengaja maupun tidak disengaja, mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf, merapikan atau membereskan mainan pada tempat semula, mengerjakan sesuatu hingga tuntas, mengikuti aturan yang telah ditetapkan, senang menjalankan kegiatan yang menjadikan tugasnya.²¹

Sikap tanggung jawab untuk anak usia dini termasuk dalam ranah aspek perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan orang-orang di sekitarnya. Sikap tanggung jawab sangat penting untuk diajarkan dan dikembangkan sejak anak usia dini dengan catatan tanggung jawab itu harus dalam batas kemampuan anak. Sikap tanggung jawab yang dapat dilakukan oleh anak usia dini yaitu, menjaga barang yang dimilikinya, mengembalikan barang ke tempat semula, mengerjakan tugas yang telah diperintahkan oleh guru, mengerjakan tugas sampai selesai, dan menghargai waktu.

3) Cara meningkatkan Rasa Tanggung Jawab Anak Usia Dini

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan rasa tanggung jawab anak diantaranya yaitu Mengenalkan dan membiasakan anak untuk melakukan kegiatan secara fokus, Meminta anak untuk melakukan kegiatan hingga tuntas, Membantu anak untuk melakukan tugasnya, Mencontohkan untuk menyimpan dan merawat milik sendiri ataupun milik sekolah, Menghargai anak yang berani mengakui

²¹ Kurikulum Raudlotul Atfal,(Nomor 3489 tahun 2016),hlm.19

kesalahannya, Memberi selamat kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugas hingga tuntas , Membiasakan untuk melaksanakan aturan yang sudah ditetapkan.²²

Oleh karena itu rasa tanggung jawab anak dapat ditingkatkan dengan Metode Bermain peran melalui Boneka jari dan sehingga upaya diatas dapat membantu peserta didik menjadi lebih terbiasa dengan tanggung jawab.

4) Perilaku yang mencerminkan rasa tanggung jawab

Rasa Tanggung Jawab, dengan indikatornya yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kurikulum 2013, peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. Lingkup perkembangan anak terhadap rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) tahu akan haknya,
- 2) mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan),
- 3) mengatur diri sendiri, dan
- 4) bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.²³

²² Kurikulum Raudlotul Atfal,(Nomor 3489 tahun 2016),hlm.19

²³SK Dirjen Pendis, *Kurikulum Raudlotul Athfal*,(Nomor 3489 tahun 2016),hlm.19

6. Pengaruh Metode Bermain peran melalui Boneka jari terhadap rasa Tanggung jawab Anak

Pengaruh Metode Bermain peran melalui Boneka jari terhadap rasa tanggung jawab anak di Taman Kanak-kanak Aisiyah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung, Dengan adanya penelitian ini maka peneliti mengharapkan agar dapat berinteraksi sosial terhadap peserta didik. Dengan adanya metode bermain peran melalui boneka jari anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Anak juga dapat mengekspresikan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial.

Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih. Dengan demikian anak akan memiliki sikap tanggung jawab untuk dikembangkan dalam batas kemampuan anak. Sikap tanggung jawab yang dapat dilakukan oleh anak usia dini yaitu, Mulai dari menjaga barang miliknya sendiri, merapikan kamar tidur dan kemudian merapikan alat-alat permainan yang telah digunakan tugas sampai selesai, dan menghargai waktu.

Misalnya memainkan peran Guru dengan murid ,di dalam cerita ini terdapat murid yang lupa membawa crayon. Murid tersebut terlihat sangat kebingungan sehingga Guru pun menghampiri dan menanyai murid tersebut ,setelah mengetahui apa yang dibingungkan anak itu ,Guru meminjamkan crayon, dan guru berkata “setelah usai mengerjakan crayonnya nanti ditata rapi dan dikembalikan pada bu guru ya..” pada kata ini murid dilatihlah untuk

bertanggung jawab karena ia meminjam crayon milik orang lain dan harus dikembalikan agar yang dipinjam tetap senang.

Melalui metode bermain peran boneka jari ini lah rasa tanggung jawab pada anak dapat di ajarkan supaya anak dapat menerapkan dalam kegiatan sehari-hari. Permainan peran boneka jari ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tertarik dengan pembelajaran yang menyangkut tanggung jawab pada diri sendiri. Seperti apa yang telah di jelaskan Roestiyah N. K. bahwa Tujuan bermain ialah mengajarkan anak untuk dapat memahami perasaan orang lain sehingga ia tidak egois dan mementingkan perasaannya sendiri.

Agar rasa sosial dan ketrampilan bahasa pada anak berkembang oleh karena itu bermain peran melalui boneka jari sangat membantu untuk menerapkan rasa sosial terhadap responsibilitas atau tanggung jawab pada anak. adapun yang diterapkan dalam bermain peran melalui boneka jari yaitu

- a. Anak melakukan permainan peran atau bermain sandiwara atau berpura-pura menjadi tokoh yang diidolakan,(seperti dokter,guru,polisi atau hewan yang disukai)
- b. Anak membawa media dan dipasang di jari –jari
- c. Anak memilih cerita yang sudah dipahami
- d. Anak melakukan dialog dengan cara memainkan boneka jarinya sesuai alur cerita
- e. Dan Guru menanyakan pada anak bagaimana peranan tersebut karakternya,pesan kesannya sehingga pada saat itulah anak terlihat muncul

tidaknya responsibilitas atau tanggung jawab dalam memerankan peranan cerita itu.

Berdasarkan penjelasan diatas , metode bermain peran melalui boneka jari dapat disaksikan secara langsung, dibawa langsung ke dalam kelas. Anak pun dapat menyaksikan langsung secara bersama-sama. Pembelajaran dengan media boneka jari menumbuhkan minat serta memotivasi anak untuk selalu memperhatikan pelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah:

No	Judul Penelitian Terdahulu	Analisis yang digunakan	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Eni Widiyastuti. 2014. Efektivitas metode bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini dalam pembelajaran	Eksperimen	Menggunakan variabel independen yang sama yaitu metode bermain peran, sama-sama menggunakan pendekatan eksperimen.	Variabel dependent nya berbeda yaitu terhadap kepercayaan diri anak usia dini sedengkan peneliti menggunakan terhadap rasa	Terdapat pengaruh efektifitas metode bermain peran terhadap kepercayaan diri anak .

	pada kelompok B di TK Busthanul Athfal Demangan Karangdowo Klaten.			tanggung jawab anak.	
2	Ni Putu Dessy Rumilasari. 2016. Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja.	Eksperimen	Menggunakan variabel independen yang sama yaitu pengaruh metode bermain peran, sama-sama menggunakan pendekatan eksperimen	Variabel dependent nya berbeda yaitu terhadap kemampuan berbicara pada anak sedangkan peneliti menggunakan terhadap rasa tanggung jawab anak.	tampak jelas metode bermain peran (<i>role playing</i>) berpengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A semester II di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016.

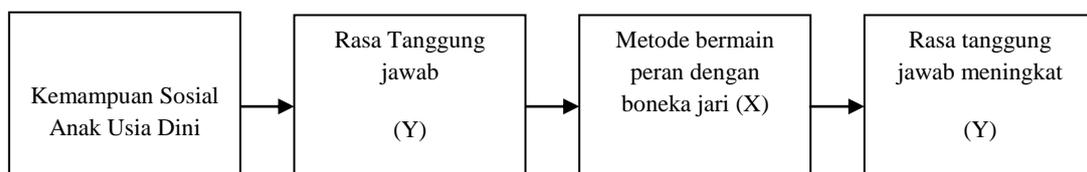
3	Annisa Septiani. 2015. Efektifitas bermain peran sandiwara boneka dalam perkembangan bahasa anak usia prasekolah di TK PGRI Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta.	Eksperimen	Menggunakan variabel independen yang sama yaitu bermain peran, sama-sama menggunakan pendekatan eksperimen	Variabel dependent nya berbeda yaitu perkembangan bahasa anak usia prasekolah sedangkan peneliti menggunakan terhadap rasa tanggung jawab anak.	sebagian besar anak prasekolah di TK PGRI Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta mempunyai perkembangan bahasa yang sedang , hasil penelitian ini sesuai dengan teori ,bahwa permainan peran merupakan media yang baik untuk belajar.
4	Yuniar Suganda.2015. Membangun Perilaku Tanggung	Eksperimen	Menggunakan variabel dependent yang sama yaitu	Variabel independen nya berbeda yaitu perancangan	Kurangnya anak mempunyai sikap tanggung jawab disebabkan berbagai macam

	<p>Jawab Anak Usia 6-8 Tahun melalui perancangan game edukasi “Bersihkan Kamarku”.</p>		<p>tanggung jawab, sama- sama menggunakan pendekatan eksperimen</p>	<p>game edukasi “Bersihkan Kamarku” peneliti menggunakan metode bermain peran.</p>	<p>hal, kurangnya media pembelajaran yang menarik,interaktif dan praktis menjadi salah satu penyebabnya. Sikap tanggung jawab, disiplin, dan kebersihan adalah hal penting yang harus ditanamkan pada diri anak untuk masa depannya , maka perlu adanya media belajar yang menarik dan diminati anak- anak. Dengan</p>
--	--	--	---	--	--

					<p>perancangan <i>game</i> “Bersihkan Kamarku”.</p> <p>Hasilnya adalah penulis akan membuat <i>game pc</i> berbasis edukasi.</p> <p>Harapannya anak-anak sadar akan sikap tanggung jawab membersihkan kamarnya sendiri.</p>
--	--	--	--	--	---

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah kerangka atau konsep pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.



Pengaruh hubungan kerangka konseptual penelitian diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tanggung jawab yang memiliki indikator ,tahu akan haknya, mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), mengatur diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri (Y). Dapat diterapkan dalam Metode Bermain peran (X) melalui media boneka jari yang memiliki indikator kreatifitas memainkan alat peraga. Jadi variabel diatas sangat berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis :

1. Hipotesis Kerja (Ha)

- a. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode bermain peran melalui boneka jari terhadap rasa tanggung jawab anak kelompok TK B di Aisiyah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung .
- b. Adanya penerapan metode bermain peran melalui boneka jari yaitu (X) dapat meningkatkan rasa tanggung jawab yaitu (Y) anak kelompok TK B di Aisiyah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung

2. Hipotesis Nihil (Ho)

- a. Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode bermain peran melalui boneka jari terhadap rasa tanggung jawab anak kelompok TK B di Aisiyah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung.

- b. Tidak Adanya penerapan metode bermain peran melalui boneka jari yaitu (X) terhadap rasa tanggung jawab yaitu (Y) anak kelompok TK B di Aisiyah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung.

H^0 = Metode Bermain peran melalui media boneka jari berpengaruh signifikan positif terhadap tingkat Rasa Tanggung jawab anak.

H_a = Metode Bermain peran berpengaruh signifikan positif terhadap tingkat Rasa Tanggung jawab anak.

.